



遊び方

クオース

... QUARTH ...TM

© KONAMI 1990

KDS-H7

任天堂 ファミリー コンピュータTM



クオース

QUARTH™

© KONAMI 1990

このたびはコナミの「クオース」をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。プレイされる前にこの説明書をお読みいただきますと、より一層楽しく遊べます。正しい使用方法でご利用ください。

もくじ

ストーリー.....	P3
遊び方 ^{あそびかた}	P5
コントローラーの使い方 ^{つかいかた}	P11
プレイセレクトについて.....	P13
画面 ^{がめん} の説明 ^{せつめい}	P16
アイテムブロックについて.....	P23
攻略法 ^{こうりゃくほう}	P24

ストーリー

199×年、遠い宇宙空間で突如重力崩壊が始まり、大爆発が
起こった。その時空間のひずみによってブロック群（フォース）
が発生した。このフォースは、ダイヤモンドよりも硬い物質で
できていて、周辺のありとあらゆる物体を砕き、飲み込んでいった…。

そしてこのフォースは地球の目の前まで迫ってきていたのだ。
このままでは地球はフォースに砕かれ破壊されてしまうだろう。

しかしフォースにも弱点^{じやくてん}があった。ブロックピース（正方形^{せいほうけい}の弾^{たま}）が当たると同化^{どうか}し、四角形^{しかくけい}（長方形^{ちやうほうけい}、正方形^{せいほうけい}）の形^{かたち}になると分子分解^{ぶんしぶんかい}が起^おこり消^きえてしまうのだった。

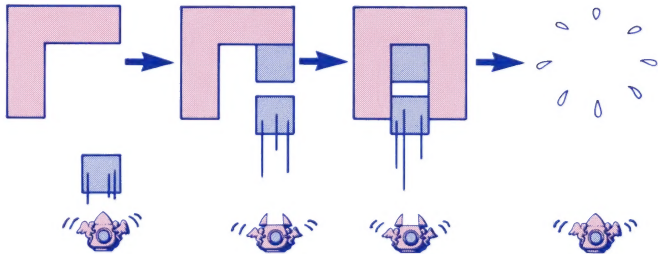
そして今^{いま}、人類^{じんるい}はブロックピース発射装置搭載^{はっしやそうちとうさい}の戦闘機^{せんとうき}を開発^{かいはつ}し、その最終段階^{さいしゅうだんかい}に入^{はい}っていた……。

あそ かた

遊び方

(基本ルール)

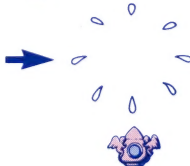
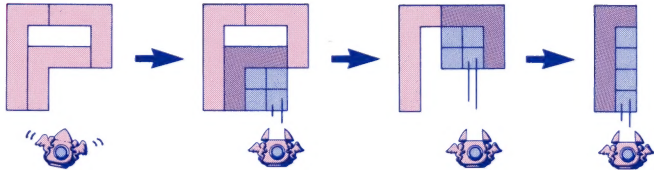
- 四角形を作ってブロックを消そう！



画面の^{がめん}上^{うへ}から^{じょじょ}徐々に^お落ちてくるブロックにブロックピースを^う打ち込み、^し四角形^{かくけい}（^{せいほうけい}正方形^{また}又は^{ちようほうけい}長方形）を^{つく}作りブロックを^け消していきます。エリアは0～9まであり、^{さき}先に^{すす}進むにつれてブロックの^お落ちてくるスピードが^{はや}速くなり、その^{かず}数も^ふ増えてきます。^{した}下のリミットラインまでブロックが^お落ちてこないように^{すばや}素早く、^{ようりよう}要領よくブロックを^け消していきましょう。



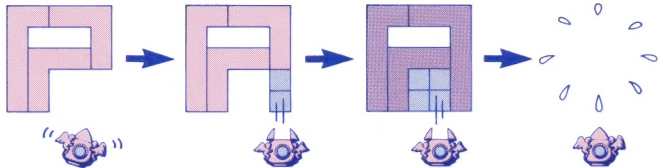
(例1)



4^{はつ}発 + 4^{はつ}発 + 4^{はつ}発の
12^{はつ}発で^け消^{ほう}す方法と



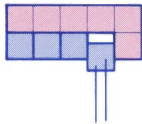
(例2)



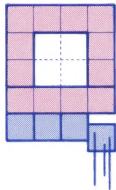
2発^{はつ} + 4発^{はつ} の 6発^{はつ} で 消^け す 方^{ほう} 法^{ほう} が あり ます。



消える時のブロックピースの数でスコア（得点）が決まります。
2個以上のブロックを同時に消した時、四角形の中に空間が空いても数に含まれます。



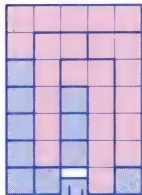
10点!



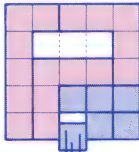
20点!



3個以上のブロックを同時に消した時は、ブロックピースの数×
ブロックの数でスコアが決まります。

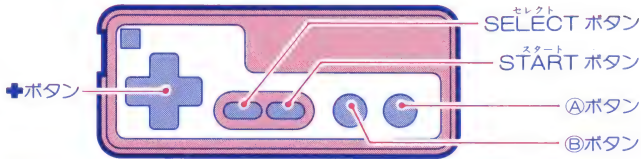


35ピース
×
4ブロック
140点!



25ピース×3ブロック
75点!

つか かた コントローラーの使い方



1 ^{プレイヤー}PLAYERの時、**I**コントローラーを使用します。

2 ^{プレイヤーズ}PLAYERSの時、1 P **I**コントローラーを使用します。
2 P **I**コントローラーを使用します。

[**+**コントロールボタン]

〈左右〉プレイヤーの移動。
〈上〉ブロックの落ちる速度が速くなります。

[**A**ボタンと**B**ボタン]

ブロックピースの発射

[**START**ボタン]

ポーズ機能でゲームがストップします。もう一度押すとゲームが再開します。

プレイセレクトについて

スタート画面で4つの
ゲームが表示されます。
SELECT ボタンで選
んでください。

- 1 ^{プレイヤー} PLAYER...

^{ひとり}1人でゲームをします。

- 2P ^{チェンジ} CHANGE ^{プレイ} PLAY...

^{ふたり}2人で交代でゲームをします。

- 2P ^{タッグ} TAG ^{マッチ} MATCH ^{ふたり}2人で^{どうじ}同時に^{おな}同じ画面で^{かめん}ゲームをします。



●2P ^{バイエス} VS ^{プレイ} PLAY...2人^{ふたり}で^{たいせん}対戦ゲームができます。

^{スタート}STARTボタンで^{けってい}決定します。

次に^{エリア}AREAを⁺ボタン^さ〈左右〉で^{えら}選び^{また}①又は^{けってい}②ボタンで決定します。

(^{エリア}AREAは0～9まであり^{すうじ}数字が^{おお}大きくなるほど^{むづか}難しくなります。)



次に^{プレイヤー}PLAYERを⁺ボタン^さ〈左右〉で^{えら}選び^{また}①又は^{けってい}②ボタンで決定します。



1P ^{ディン}ディン(シルバー)
2P ^{ドン}ドン (オレンジ)



1P ^{スクエアI}スクエアI(ブルー)
2P ^{スクエアII}スクエアII(レッド)

※2P ^{プレイ}VS ^{プレイ}PLAYのみ、
^{セレクト}SELECT(難^{なん}度^ど設^{せっ}定^{てい})
があります。

難度は、**+**ボタン〈上下〉で選び、**Ⓐ**
又は**Ⓑ**ボタンで決定します。

- ^{ノーマル}NORMAL…^{ひょうじゆん}標準プレイです。
- 1 P ^{ハード}HARD… 1プレイヤー^{がわ}側にハンデがあります。
- 2 P ^{ハード}HARD… 2プレイヤー^{がわ}側にハンデがあります。



以上の操作が完了するとSTARTボタンでゲームがスタートします。



プレイヤー

チェンジ

プレイ

◆ 1 PLAYER & 2 P CHANGE PLAY

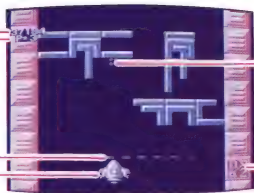
プレイヤーは初めに3機あります。ブロックがリミットラインまで落ちてくるとプレイヤーを1機失います。プレイヤーが全部無くなるとゲームオーバーです。

2 P CHANGE PLAYでは、1 AREAをクリアするとプレイヤーの交代となります。プレイヤーを1機失った時も交代となります。



スコア
プレイヤー^{ざんすう}残数

リミットライン
プレイヤー



照準^{しょうじゅん}

エリア数^{すう}
(2エリアの0)
エリアは、0～9
まであり 1エリ
アは10面^{めん}の小エ
リアから構成^{こうせい}さ
れています。

エリア
AREAをクリアするとRESULT(成績表)がでます。

RESULTをよく見たい場合、STARTボタンでポーズできます。
10,000点ごとにプレイヤーが1機増えます。

そのエリアで
まとめて消し
たブロックの
個数(1~5個)

別回数

そのエリアで
6個以上まと
めて消した回数

RESULT	
HI SCORE	042010
SCORE	025800
BLOCK TOTAL	0167
BLOCK X1	000
BLOCK X2	000
BLOCK X3	012
BLOCK X4	001
BLOCK X5	003
BLOCK X6UP	002
MAX BLOCK	00

ハイスコア
スコア

ブロックトータル

そのエリアで
消したブロッ
クの総数

マックスブロック

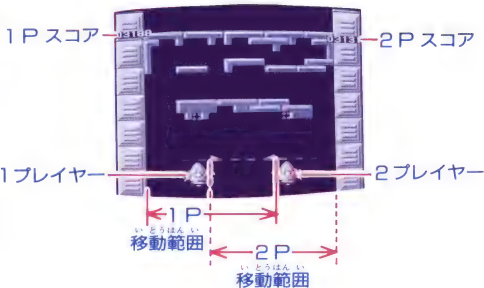
まとめて消し
たブロックの
最高数

タッグ マッチ
◆ 2P TAG MATCH

2人で協力しながら
ブロックを消して
いきます。

1Pと2Pでは移動
できる範囲が
異なります。

ブロックがリミット
ラインまで落ちて
しまうとゲーム
オーバーです。



◆ 2P VS PLAY

ブロックを同時に3個以上消すと相手のプレイヤーとリミットラインの位置が上がります。(この時、自分の位置は下がります。)

どちらかがブロックのない空間へブロックピースを打ち込むと両者のブロックの落ちる

速度が速くなります。 1Pスコア

(2人が同時に+ボタン〈上〉を押してもブロックの落ちる速度が速くなります。)

相手のブロックを先にリミットラインまで落とした方が勝ちです。



2P
スコア

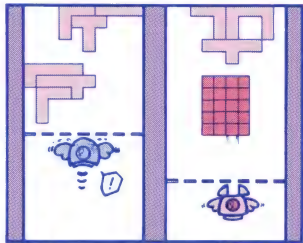
1プレイヤー 2プレイヤー

※スコアは勝敗とは関係ありません。

〈2 P VS PLAY アドバイス〉

「ブロックを同時に3個以上消すと相手のリミットラインの位置が上がる」
をうまく使いましょう。

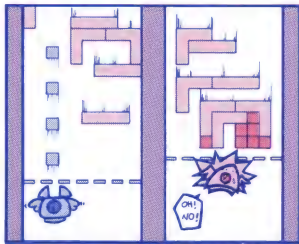
- できる限り大きく取って相手のリミットラインを上（う）えに上げましょう。空間の広い方が大きく取るには絶対に有利です。でもよくばって大きく取りすぎると、その間に相手に速く落とされて時間が足りなくなってしまうです。
- 2人がほぼ同時に3個以上のブロックを消すと、後に消えた方のみが有効となります。



「ブロックのない空間^{くうかん}へブロックピース^うを打ち込むと、両者のブロックの落ちる速度^{そくど}が速^{はや}くなる」をうまく使^{つか}いましょう。

- プレイヤーの移動^{いどう}できる左右どちらかの端^{はし}は、ブロックが空^あいている場合が多いので、そこが狙^{ねら}い目です。
- 消えていく途中^{とちゅう}のブロックでも、リミットラインまで落^おとすことができます。

その他^{ほか}いろいろなかけひきが楽しめ^{たの}めます。



アイテムブロックについて

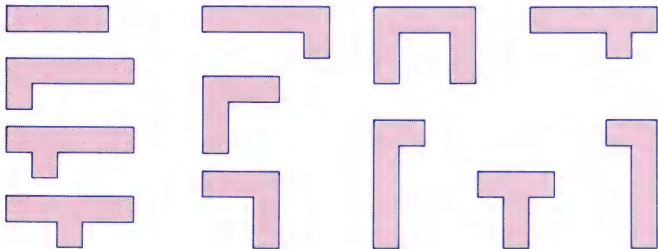
ある特定の条件を満たすとアイテムブロックが出現します。この時、照準の形が変化してアイテムの種類を教えてください。

色	照準	効果
ホワイト	[E]	アイテムブロックを消すと画面上のブロックがすべて消えます。
	[S]	アイテムブロックを消すとブロックが一定時間停止します。 ※時間切れ前には照準が点滅します。
レッド	[C]	アイテムブロックを消すとプレイヤーが一定時間変形して得点が倍になります。 ※時間切れ前には照準が点滅します。
	[B]	アイテムブロックを消すとボーナス得点になります。

※2 P VS PLAYには、出てきません。



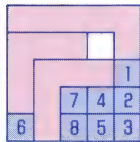
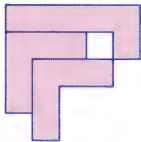
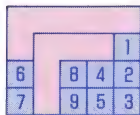
- ブロックは12種類^{しゅるい}あります。どのブロックも4個^このブロックピースで^け消すことができます。

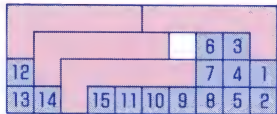
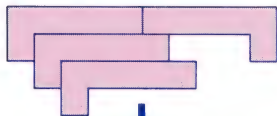
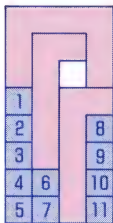
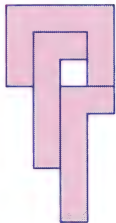


- 素早く要領よくブロックを消していかななくては、ブロックに押しつぶされてしまいます。そこでブロックの消し方のほんの一例をここで紹介します。

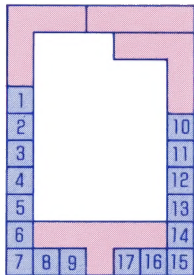
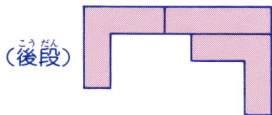
※番号はブロックピースを打ち込む順番です。





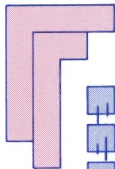
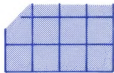


★ 高等テクニック(二段消し)



もちろんこれ以外にも、消し方はいくらでもあります。

- 四角形^{しかくけい}を作^{つく}ってブロックが消^きえていく間^{あいだ}、
 他^{ほか}のブロックは落^おちてこないで止^とまっ
 ています。大^{おお}きな
 四角形^{しかくけい}を作^{つく}るほ
 ど止^とまっているい
 時間^{じかん}も長^{なが}くなる
 のです。

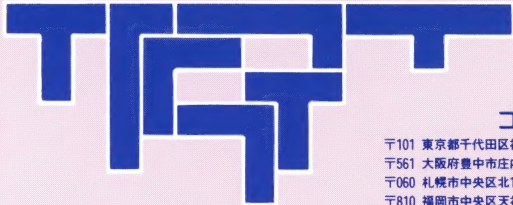


- ブロックピースは画^が面^{めん}上^{じょう}一^{いち}度^どに4個^こまでしか現^{あらわ}れ
 ません。ブロックピースがブ^どックと同^{どう}化^かした時^じ
 点^{てん}で次^{つぎ}のブ^どックピ^うースが打^うてるようになります。



使用上の注意

1. カセットを交換する時は、必ず電源を切ってください。
2. むやみに電源スイッチを ON、OFF しないでください。
3. 精密機械ですので、極端な温度条件下での使用や保管、強いショックを避けてください。また、絶対にカセットを分解しないでください。故障の原因となります。
4. 端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないでください。故障の原因となります。
5. シンナー、ベンジン、アルコールなどの揮発油ではふかないでください。
6. 使用後は AC アダプターをコンセントから必ず抜いてください。
7. テレビ画面から、できるだけ離れてゲームをしてください。
8. 長時間ゲームをする時は、健康のため約2時間ごとに10分～15分の小休止をしてください。



コナミ株式会社

〒101 東京都千代田区神田神保町3丁目25 TEL. 03-264-5678(代)
〒561 大阪府豊中市庄内栄町4丁目23-18 TEL. 06-334-0335(代)
〒060 札幌市中央区北1条西5丁目2-9 TEL. 011-232-3778(代)
〒810 福岡市中央区天神2丁目8-30 TEL. 092-715-2367(代)

コナミ・テレホンサービス

【北海道地区】札幌 011(851)3000 【関西地区】大阪 06(334)0399
【東北地区】青森 0177(22)5731 【四国地区】松山 0899(33)3399
秋田 0188(24)7000 【九州地区】福岡 092(715)8200
【関東地区】東京 03(262)9110 大牟田 0944(55)4444
【北陸地区】新潟 025(229)1141 鹿児島 0994(72)0606

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

